Lista de magias

A seguir estão listas de magias separadas por tipo (arcana e divina), nível e ordem alfabética.

Magias arcanas

Nível 0

Abrir/fechar: abre ou fecha um objeto pequeno.

Apavorante gás de Luigi: alvo expele gases fétidos e barulhentos.

Brilho: alvo fica ofuscado (–1 nos ataques).

Consertar: repara pequenas falhas em objetos mundanos.

Detectar magia: detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área.

Detectar venenos: determina se uma criatura ou objeto é venenoso ou está envenenado.

Flor perene: flor nasce na cabeça do alvo.

Globos de luz: cria quatro esferas de luz; cada uma ilumina tanto quanto uma tocha.

Intuir direção: você recebe +4 em testes de Sobrevivência para não se perder.

Ler magias: decifre inscrições mágicas.

Luz: objeto brilha como tocha.

Mãos mágicas: move um objeto à distância.

Marca arcana: inscreve sua runa pessoal sobre um objeto.

Mensagem: troque mensagens telepáticas com um alvo.

Pasmar: alvo fica pasmo por uma rodada.

Prestidigitação: gera diversos efeitos menores.

Raio de ácido: causa 1d3 pontos de dano, mais 1 na rodada seguinte.

Raio de fogo: causa 1d4 pontos de dano.

Raio de frio: causa 1d3 pontos de dano, e impõe –1 nos ataques na rodada seguinte.

Resistência: fornece +1 nos testes de resistência.

Romper morto-vivo: causa 1d6 pontos de dano em um morto-vivo.

Som fantasma: cria som ilusório.

Toque da fadiga: alvo fica fatigado.

Magias de 1º nível

Alarme: avisa quando alguém invadir uma área protegida.

Animar corda: anima uma corda, que pode se enrolar, fazer um laço ou dar um nó.

Apagar: apaga texto mundano ou mágico.

Área escorregadia: criaturas na área podem cair no chão.

Arma mágica: arma recebe +1 nos ataques e danos.

Armadura arcana: você recebe +4 na CA.

Ataque certeiro: você recebe +20 na próxima jogada de ataque.

Aumentar pessoa: um humanóide aumenta uma categoria de tamanho.

Aura mágica: faz um objeto mundano parecer mágico ou vice-versa.

Causar medo: criatura de até 4º nível fica apavorada.

Cerrar portas: tranca magicamente uma porta, portão ou janela.

Chuva quente: produz água quente para se banhar, não para beber.

Compreender idiomas: você entende qualquer coisa escrita ou falada.

Detectar mortos-vivos: detecta a presença, quantidade e poder de mortos-vivos na área.

Detectar portas secretas: detecta portas e salas escondidas.

Disco flutuante: disco de energia flutua e carrega até 100kg de carga.

Disfarce ilusório: você recebe +10 em testes de Enganação para disfarce.

Enfeitiçar pessoa: alvo se torna prestativo em relação a você.

Escudo arcano: você recebe +4 na CA e se torna imune a mísseis mágicos.

Gagueira de Raviollius: alvo não consegue falar corretamente, sofrendo –4 de testes baseados em Carisma.

Hipnotismo: deixa alvos imóveis e melhora a atitude deles em relação a você.

Identificação: determina habilidades de um item mágico.

Imagem silenciosa: cria uma ilusão visual, como uma miragem.

Invocar monstro I: Invoca um monstro Pequeno sob seu comando.

Leque cromático: criaturas na área ficam inconscientes, atordoadas ou cegas, de acordo com seu nível.

Mãos flamejantes: cone causa 2d6 pontos de dano.

Mísseis mágicos: dispara duas esferas de energia que causa, cada uma, 1d4+1 pontos de dano.

Montaria arcana: invoca um cavalo ou pônei para servir como montaria (mas não para lutar).

Névoa obscurecente: névoa obscurece toda a visão.

Proteção contra o mal/bem/caos/ordem: fornece +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas da tendência escolhida.

Queda suave: alvo cai lentamente.

Raio do enfraquecimento: impõe –2 nas jogadas de ataque e dano.

Recuo acelerado: seu deslocamento aumenta em 9m.

Reduzir pessoa: diminui a altura do alvo pela metade.

Salto: alvo recebe +30 nos testes de Atletismo para saltar.

Servo invisível: criatura invisível realiza tarefas para você.

Sono: criaturas na área totalizando 2d4 níveis adormecem.

Suportar elementos: protege o alvo de temperaturas extremas.

Toque chocante: causa 2d8 pontos de dano.

Toque macabro: alvo sofre 1d6 pontos de dano e –1 nas jogadas.

Ventriloquismo: projeta sua voz de outro lugar.

Magias de 2º nível

Agilidade do gato: alvo recebe +4 de Destreza.

Alterar-se: você muda sua forma e recebe uma habilidade.

Amor incontestável de Raviollius: alvo se apaixona pela primeira criatura que ver.

Ao alcance da mão: projeta mãos a até 3m.

Armadilha ilusória: faz uma tranca parecer uma armadilha.

Arrombar: abre um objeto.

Astúcia da raposa: alvo recebe +4 de Inteligência.

Aterrorizar: alvo fica apavorado.

Boca encantada: alvo pronuncia uma mensagem quando um evento acontece.

Cativar: criaturas prestam atenção em você, ignorando tudo ao redor.

Cegueira/surdez: alvo fica cego ou surdo, à sua escolha.

Chama contínua: objeto ilumina tanto quanto uma tocha, permanentemente.

Comandar mortos-vivos: força um morto-vivo, inteligente ou não, a aceitar suas ordens.

Confundir detecção: adivinhações lançadas em um alvo dão resultado pertinente a outro alvo.

Crânio voador de Vladislav: crânio envolto em magia negra causa 4d6 pontos de dano.

Despedaçar: som alto e agudo causa 4d6 pontos de dano em construto ou destrói um objeto mundano.

Detectar pensamentos: detecta pensamentos superficiais na área.

Escuridão: objeto irradia escuridão em uma área com 6m de raio.

Esfera flamejante: esfera causa 2d6 pontos de dano a qualquer criatura no mesmo espaço, e pode ser movimentada 9m com uma ação de movimento.

Esplendor da águia: alvo recebe +4 de Carisma.

Flecha ácida: flecha mágica causa 2d4 pontos de dano, mais 2d4 nos próximos dois turnos.

Força do touro: alvo recebe +4 de Força.

Forma de árvore: você se transforma em uma árvore.

Imagem menor: como *imagem silenciosa*, mas inclui sons simples.

Imobilizar animal: como *imobilizar pessoa*, mas afeta um animal em vez de um humanóide.

Invisibilidade: alvo fica invisível por um minuto ou até atacar.

Invocar monstro II: Invoca um monstro Pequeno sob seu comando.

Levitação: alvo flutua para cima ou para baixo conforme sua vontade.

Localizar objeto: determina em que direção está um objeto à sua escolha.

Lufada de vento: lufada de vento que derruba e empurra criaturas na área.

Mão espectral: cria mão flutuante através da qual você pode lançar magias de toque.

Névoa: como *névoa obscurecente*, mas com maior alcance e duração.

Nublar: alvo recebe camuflagem (20% de chance de falha).

Obscurecer objeto: esconde um item de efeitos de adivinhação.

Padrão hipnótico: dispersão com 3m de raio deixa criaturas fascinadas.

Pasmar monstro: como *pasmar*, mas afeta qualquer criatura até 6º nível.

Patas de aranha: alvo pode escalar paredes e tetos.

Pirotecnia: transforma chama comum em fogos de artifício ou fumaça.

Poeira ofuscante: nuvem de poeira cega e revela criaturas invisíveis.

Proteção contra flechas: fornece redução de dano 10 contra armas de ataque à distância.

Raio ardente: causa 4d6 pontos de dano.

Reflexos: cópias ilusórias suas fornecem +6 na CA.

Resistência a energia: fornece resistência 10 contra um tipo de energia à sua escolha.

Riso histérico: alvo não consegue fazer outra ação além de rir.

Sabedoria da coruja: alvo recebe +4 de Sabedoria.

Teia: prende criaturas na área.

Toque do carniçal: alvo fica paralisado e fedorento.

Toque da idiotice: alvo sofre penalidade de 1d6 na Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Tranca arcana: tranca um item que possa ser aberto ou fechado.

Truque da corda: corda leva a um pequeno plano de existência.

Vento sussurrante: envia uma mensagem curta.

Ver o invisível: você enxerga criaturas e objetos invisíveis.

Vigor do urso: alvo recebe +4 de Constituição.

Visão no escuro: alvo pode enxergar no escuro.

Vitalidade ilusória: você recebe 1d10+5 PV temporários.

Magias de 3º nível

Arma mágica maior: arma recebe +2 nos ataques e danos.

Bola de fogo: explosão com 6m de raio causa 6d6 pontos de dano.

Círculo mágico contra o mal/bem/caos/ordem: como *proteção contra o mal/bem/caos/ordem*, mas afeta emanação com 3m de raio.

Clarividência/clariaudiência: cria sensor mágico, pelo qual você pode ver ou ouvir, em um lugar específico

Descanso tranqüilo: impede um cadáver de se decompor.

Deslocamento: alvo recebe camuflagem total (50% de chance de falha).

Dificultar detecção: alvo fica protegido de magias de adivinhação para detectá-lo.

Dissipar magia: dissipa outras magias.

Encolher item: diminui um objeto mundano em até quatro categorias de tamanho.

Escrita ilusória: escreva um texto que apenas você e quem você permitir consegue entender.

Esculpir o som: altera os sons emitidos pelos alvos.

Esfera de invisibilidade: como *invisibilidade*, mas afeta todas as criaturas a até 3m do alvo.

Flecha de chamas: transforma até cinco flechas normais em flamejantes, que causam 1d6 pontos de dano adicional.

Forma gasosa: alvo se torna incorpóreo.

Fúria: alvo recebe benefícios da habilidade de classe fúria.

Heroísmo: alvo recebe +2 nos ataques e testes de resistência.

Idiomas: alvo entende e fala qualquer idioma existente.

Imagem maior: como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas.

Imobilizar mortos-vivos: como *imobilizar pessoa*, mas afeta um morto-vivo em vez de um humanóide.

Imobilizar pessoa: paralisa um humanóide por um minuto.

Invocar monstro III: Invoca um monstro Médio sob seu comando.

Lâmina afiada: dobra a margem de ameaça de uma arma.

Lentidão: criaturas afetadas só podem executar uma ação padrão ou de movimento por rodada.

Loquacidade: você recebe +20 em testes de Enganação para blefar.

Luz do dia: objeto emite luz brilhante como do dia.

Montaria fantasmagórica: invoca uma criatura Grande, com diversas habilidades, para servir de montaria.

Muralha de vento: cria uma cortina de vento.

Nevasca: chuva de gelo bloqueia visão e deixa o piso escorregadio.

Névoa fétida: como *névoa obscurecente*, mas deixa as criaturas em seu interior enjoadas.

Página secreta: muda o conteúdo de uma página.

Pequeno refúgio: cria domo imóvel que comporta até oito criaturas Médias.

Piscar: você "pisca" entre o Plano Material e o Etéreo.

Proteção contra energia: absorve 75 pontos de dano de um tipo de energia à sua escolha.

Raio da exaustão: alvo fica fatigado ou exausto.

Relâmpago: linha de 30m causa 6d6 pontos de dano.

Respirar na água: até cinco criaturas podem falar e respirar na água.

Runas explosivas: runas protegem objeto contendo informações escritas.

Selo da serpente sépia: selo prende criatura que ler objeto onde ele está inscrito.

Soco de Arsenal: causa dano igual a 4d6 + seu modificador de Força e empurra o alvo 3m.

Sono profundo: como *sono*, mas afeta criaturas totalizando 4d4 níveis.

Sugestão: alvo obedece uma ordem sua.

Toque vampírico: alvo sofre 6d6 pontos de dano; você ganha PV temporários iguais ao dano causado.

Velocidade: alvo recebe +2 nos ataques, CA e testes de Reflexos, +9m no deslocamento e pode fazer um ataque adicional.

Visão arcana: você enxerga auras mágicas.

Vôo: alvo pode voar com deslocamento de 18m.

Magias de 4º nível

Âncora dimensional: impede movimento planar.

Armadilha de fogo: item protegido explode quando for aberto.

Assassino fantasmagórico: reduz alvo à –10 PV ou causa 3d6 de dano.

Aumentar pessoa em massa: como *aumentar pessoa*, mas afeta até 5 alvos.

Confusão: criaturas na área se comportam de modo aleatório.

Conjuração de sombras: simula qualquer magia arcana de até 2º nível.

Criar itens efêmeros: cria um objeto mundano a partir de matéria vegetal morta.

Criar mortos-vivos menor: transforma um cadáver em um esqueleto ou zumbi sob seu comando.

Desespero esmagador: criaturas na área sofrem –2 em jogadas e testes.

Detectar vidência: perceba qualquer tentativa de detectá-lo através de adivinhações.

Drenar temporário: alvo sofre 1d4 níveis negativos.

Enfeitiçar monstro: como *enfeitiçar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva.

Erupção de Aleph: causa 8d6 pontos de dano, mais 4d6 na rodada seguinte.

Escudo de fogo: você recebe resistência a fogo 10 e causa 2d6+3 pontos de dano a qualquer criatura que lhe atacar em corpo-a-corpo.

Esfera resiliente: alvo fica preso em esfera tremeluzente e imóvel.

Fascinação: obra de arte prende a atenção de quem lhe enxergar indefinidamente.

Globo de invulnerabilidade menor: esfera com 3m de raio detém qualquer magia de até 3º nível.

Grito: explosão sonora causa 4d6 pontos de dano e deixa criaturas surdas.

Invisibilidade maior: como *invisibilidade*, mas não é anulada caso o alvo ataque.

Invocar monstro IV: Invoca um monstro Médio sob seu comando.

Localizar criatura: determina em que direção está uma criatura à sua escolha.

Medo: criaturas na área ficam apavoradas por um minuto.

Melhoria mnemônica: você recebe 3 pontos de magia, que pode usar para memorizar magias na hora.

Metamorfose: transforma um alvo voluntário em uma criatura diferente.

Missão menor: obriga o alvo a cumprir uma tarefa à sua escolha.

Moldar rocha: muda a forma de um pedaço de pedra.

Momento de Tormenta: cria uma pequena área de Tormenta, que causa vários efeitos.

Muralha de fogo: cria uma cortina de chamas que causa 4d6 pontos de dano.

Muralha de gelo: cria uma muralha de gelo.

Névoa sólida: como *névoa*, mas é tão grossa que impede o movimento.

Olho arcano: cria um sensor através do qual você pode enxergar como se estivesse onde ele está.

Padrão prismático: como *padrão hipnótico*, mas afeta 4d8 níveis.

Parede ilusória: cria uma parede ilusória e intangível.

Pele rochosa: fornece redução de dano 10/adamante.

Porta dimensional: transporta você e até uma criatura para outro lugar.

Praga: alvo contrai uma doença à sua escolha.

Reduzir pessoa em massa: como *reduzir pessoa*, mas afeta até cinco humanóides.

Refúgio seguro: cria uma pequena cabana de madeira.

Remover maldição: cura o alvo de qualquer maldição.

Rogar maldição: amaldiçoa um alvo, com efeitos variados.

Tempestade glacial: pedras de granizo causam 3d6 de esmagamento e 2d6 de frio.

Tentáculos negros: tentáculos surgem do chão e agarram criaturas na área.

Terreno ilusório: terreno natural parece, tem sons e cheira como outro tipo de terreno natural.

Vidência: você pode ver e ouvir uma criatura à distância.

Zona de silêncio: manipula sons dentro da área.

Magias de 5º nível

Ampliar animal: um animal aumenta uma categoria de tamanho.

Âncora planar menor: invoca um espírito de até 6º nível.

Arca secreta: esconde baú com equipamento no Plano Etéreo.

Cão fiel: cão de guarda protege local onde foi invocado.

Compor: muda a forma, mas não o tipo, de até 250kg de matéria.

Cone glacial: cone com 9m causa 10d6 pontos de dano.

Contato extraplanar: faça perguntas para seres de outros planos.

Criar itens temporários: como *criar itens efêmeros*, mas também pode criar a partir de matéria mineral.

Criar passagens: abre uma passagem através de madeira ou pedra.

Dominar pessoa: controle as ações de um humanóide.

Enfraquecer o intelecto: reduz Inteligência e Carisma do alvo para 1.

Enviar mensagem: envia uma mensagem curta a uma criatura que esteja no mesmo plano.

Expulsão: alvo é expulso para seu plano nativo.

Imagem persistente: como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas e segue um roteiro pré-determinado.

Imobilizar monstro: como *imobilizar pessoa*, mas afeta qualquer criatura viva.

Invocar monstro V: Invoca um monstro Grande sob seu comando.

Lama em pedra: transforma lama, barro ou areia movediça em pedra.

Ligação telepática: cria um elo mental entre duas criaturas inteligentes.

Magia perdida: apaga uma magia da mente do alvo.

Malogro: murcha e mata uma planta (se for uma criatura, sofre 8d6 pontos de dano).

Mão interposta de Talude: cria uma mão flutuante que lhe fornece cobertura contra um oponente.

Marionete: controla o corpo de uma criatura.

Metamorfose tórrida: transforma o alvo em um animal de 1º nível.

Miragem arcana: como *terreno ilusório*, mas muda qualquer tipo de terreno.

Modificar memória: cria, modifica ou elimina a memória do alvo sobre um evento específico.

Muralha de energia: cria uma muralha de energia invisível e indestrutível.

Muralha de ferro: cria uma parede de ferro.

Muralha de pedra: cria uma muralha unida às superfícies próximas.

Névoa mental: névoa impõe –4 em testes baseados em Sabedoria.

Névoa mortal: névoa mata criaturas dentro dela.

Olhos observadores: cria dez olhos flutuantes que seguem suas ordens e então voltam a você para transmitir o que viram.

Onda da fadiga: criaturas vivas na área ficam fatigadas.

Pedra em lama: transforma pedra e rocha em lama.

Permanência: torna outra magia permanente.

Pesadelo: causa pesadelos que impedem sono tranqüilo.

Recipiente arcano: transfere sua alma para um cristal ou gema, e dali para outro corpo.

Remover encantamento: remove todos os encantamentos afetando o alvo.

Resistência a magia: fornece +4 nos testes de resistência contra magia.

Rocha cadente de Vectorius: meteoro causa 10d6 pontos de dano e soterra criaturas.

Santuário particular: protege área de visão, audição e magias de adivinhação.

Símbolo da dor: runa mágica causa dores terríveis quando ativada.

Símbolo do sono: como *símbolo da dor*, mas as criaturas adormecem.

Similaridade: como *disfarce ilusório*, mas pode afetar outras criaturas.

Sonho: você entra nos sonhos de uma criatura, e pode conversar com ela lá.

Telecinesia: move objetos ou criaturas à distância.

Teletransporte: transporta os alvos à longas distâncias.

Viagem planar: transporta até cinco criaturas para outro plano de existência.

Visão falsa: engana magias de adivinhação.

Vôo prolongado: como *vôo*, mas tem duração maior e deslocamento de 12m.

Magias de 6º nível

Agilidade do gato em massa: como *agilidade do gato*, mas afeta até cinco alvos.

Analisar encantamento: analisa uma criatura ou objeto e descobre as magias lhe afetando.

Âncora planar: invoca um espírito de até 12º nível.

Andar nas sombras: alvos entram no Plano das Sombras, onde viajam mais rápido.

Animar objetos: concede vida a objetos inanimados.

Astúcia da raposa em massa: como *astúcia da raposa*, mas afeta até cinco alvos.

Ataque visual: seu olhar apavora criaturas.

Campo antimagia: barreira com 3m de raio anula todos efeitos mágicos.

Carne para pedra: criatura vira uma estátua.

Círculo da morte: mata criaturas totalizando 10d4 níveis.

Contingência: mantenha uma magia pronta para ser ativada em condição pré-determinada.

Controlar água: reduz ou aumenta o nível de água.

Controlar o clima: muda o clima da área.

Corrente de relâmpagos: relâmpago causa 12d6 pontos de dano em um alvo, e 6d6 pontos de dano em até 10 outros alvos.

Criar mortos-vivos: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar um carniçal, lívido ou múmia.

Desintegrar: causa 20d6 pontos de dano.

Despistar: você fica invisível e uma cópia ilusória surge em seu lugar.

Destruir mortos-vivos: destrói mortos-vivos criaturas totalizando 10d4 níveis.

Dissipar magia maior: como *dissipar magia*, mas com maior limite no teste de dissipar.

Elucubração do mago: recupera uma magia de até 5º nível que você tenha lançado recentemente.

Esfera gélida: explosão com 3m de raio causa 12d6 pontos de dano e congela líquidos.

Esplendor da águia em massa: como *esplendor da águia*, mas afeta até cinco alvos.

Força do touro em massa: como *força do touro*, mas afeta até cinco alvos.

Globo de invulnerabilidade: como *globo de invulnerabilidade menor*, mas detém qualquer magia de até 4º nível.

Heroísmo maior: alvo recebe +4 nos ataques e testes de resistência, 10 PV temporários e fica imune a medo.

Imagem permanente: como *imagem silenciosa*, mas inclui ilusões sonoras, olfativas e térmicas e é permanente.

Invocar monstro VI: Invoca um monstro Grande sob seu comando.

Lendas e histórias: descobre informações sobre o alvo.

Mão vigorosa de Talude: como *mão interposta*, mas também afasta o oponente.

Missão: como *missão menor*, mas pode afetar uma criatura de qualquer nível.

Mundo dos sonhos: alvos adormecem e vivem uma realidade controlada por você.

Névoa ácida: como *névoa sólida*, mas causa dano às criaturas em seu interior.

Pedra em carne: restaura uma criatura petrificada ao estado normal.

Proteger fortalezas: protege uma estrutura com diversos efeitos.

Repulsão: campo de força impede criaturas de se aproximarem de você.

Sabedoria da coruja em massa: como *sabedoria da coruja*, mas afeta até cinco criaturas.

Símbolo do medo: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam apavoradas.

Símbolo da persuasão: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam enfeitiçadas.

Sugestão em massa: como *sugestão*, mas afeta até cinco criaturas.

Transformação de guerra: você recebe habilidades de combate, mas não pode lançar magias.

Véu: muda a aparência de até cinco criaturas.

Vigor do urso em massa: como *vigor do urso*, mas afeta até cinco criaturas.

Visão da verdade: revela a forma real das coisas.

Magias de 7º nível

Banimento: expulsa até cinco espíritos ou criaturas invocadas.

Bola de fogo controlável: como *bola de fogo*, mas causa 14d6 e pode ser detonada depois de lançada.

Conjuração de sombras maior: como *conjuração de sombras*, mas simula qualquer magia arcana de até 6º nível.

Controlar mortos-vivos: controle as ações de mortos-vivos totalizando 20º níveis.

Convocação instantânea: invoca um objeto de qualquer lugar para sua mão.

Cubo de energia: cria uma prisão imóvel, invisível e indestrutível, que prende uma criatura Grande ou menor.

Dedo da morte: alvo cai com –10 PV.

Desejo restrito: cria efeitos variados.

Dominação total: alvo fica completamente sob seu controle, realizando até mesmo ordens suicidas.

Espada de energia: espada flutuante ataca seus inimigos.

Estátua: alvo se transforma em estátua viva, recebendo redução de dano 8 e outras características.

Imobilizar pessoa em massa: como *imobilizar pessoa*, mas afeta até cinco alvos.

Insanidade: alvo fica permanentemente sob efeito da magia confusão.

Inverter a gravidade: inverte gravidade da área, fazendo criaturas e objetos "caírem" para cima.

Invisibilidade em massa: como *invisibilidade*, mas afeta qualquer quantidade de criaturas dentro de 30m.

Invocar monstro VII: Invoca um monstro Enorme sob seu comando.

Mansão magnífica de Vectorius: cria uma luxuosa mansão extra-dimensional.

Mão poderosa de Talude: como *mão interposta*, mas também agarra o oponente.

Onda da exaustão: criaturas vivas na área ficam exaustas.

Palavra de poder, cegar: cega uma criatura.

Passagem invisível: cria uma passagem etérea através de uma parede.

Passeio etéreo: você é transportado para o Plano Etéreo.

Projetar imagem: cria uma cópia ilusória de você.

Rajada prismática: raios causam efeitos variados.

Reverter magia: magias ou habilidades mágicas lançadas em você são refletidas de volta a quem as lançou.

Símbolo do atordoamento: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam atordoadas.

Símbolo da fraqueza: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área sofrem 3d6 de dano de Força.

Simulacro: cria uma cópia de uma criatura sob seu comando.

Teletransportar objeto: como *teletransporte*, mas transporta um objeto e não você.

Teletransporte maior: como *teletransporte*, mas sem limite de alcance.

Vidência maior: como *vidência*, mas dura mais e permite lançar magias.

Visão: como *lendas e histórias*, mas funciona mais rapidamente.

Visão arcana maior: como *visão arcana*, mas determina capacidade de lançar magias instantaneamente.

Magias de 8º nível

Âncora planar maior: invoca um espírito de até 8º nível.

Animação ilusória: esconde o que realmente está acontecendo na área.

Antipatia: alvo ou área repele um tipo de criatura à sua escolha.

Aprisionar a alma: prende corpo do alvo em gema.

Clone: cria um clone sem vida de uma criatura; se ela morrer, sua alma é transportada para o clone.

Corpo de ferro: você se transforma em uma estátua de ferro vivo, recebendo diversos bônus e imunidades.

Criar mortos-vivos maior: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar uma sombra, aparição ou espectro.

Dança irresistível: obriga uma criatura a dançar por 1d4 rodadas.

Discernir localização: descubra a localização de uma criatura ou objeto.

Enfeitiçar monstro em massa: como *enfeitiçar monstro*, mas afeta qualquer número de criaturas vivas somando até 30 níveis.

Esfera telecinética: como *esfera resiliente*, mas a esfera pode ser movida telepaticamente.

Estase temporal: alvo fica preso em estado de animação suspensa.

Evaporação: evapora líquidos de criaturas na área, causando 16d6 pontos de dano.

Grito maior: como *grito*, mas causa 8d6 pontos de dano.

Instante de presciência: você recebe +15 em uma jogada ou teste, ou +15 na CA contra um ataque.

Invocar monstro VIII: Invoca um monstro Enorme sob seu comando.

Labirinto: expulsa alvo para labirinto em outra dimensão.

Limpar a mente: protege o alvo de efeitos que detectam, lêem ou influenciam emoções ou pensamentos.

Mata-dragão: carga de energia destruidora causa 20d12+20 pontos de dano.

Metamorfosear objetos: transforma um alvo em uma criatura ou objeto diferente.

Muralha prismática: cria uma muralha multicolorida que causa vários efeitos.

Nuvem incendiária: cria uma nuvem incandescente que causa 4d6 pontos de dano por rodada.

Olhos observadores maior: como *olhos observadores*, mas os olhos possuem visão da verdade.

Ordem: como *enviar mensagem*, mas a mensagem pode conter uma sugestão.

Padrão cintilante: dispersão com 6m de raio deixa criaturas confusas, atordoadas ou inconscientes, de acordo com seus níveis.

Palavra de poder, atordoar: atordoa uma criatura.

Prisão: prende uma criatura de diversas maneiras.

Punho cerrado de Talude: como *mão interposta*, mas também persegue e ataca o oponente.

Raio polar: causa 15d6 pontos de dano.

Resistência a magia maior: fornece +8 nos testes de resistência contra magia.

Símbolo da insanidade: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam insanas.

Símbolo da morte: como *símbolo da dor*, mas as criaturas morrem.

Simpatia: alvo atrai um tipo de criatura à sua escolha.

Tranca dimensional: impede viagens planares na área.

Vazio: alvo perde memória e habilidades.

Magias de 9º nível

Alterar forma: você assume a forma de qualquer criatura.

Aprisionamento: enterra alvo sob a terra.

Chuva de meteoros: produz quatro rochas flamejantes, que causam até 32d6 pontos de dano.

Círculo de teletransporte: círculo transporta qualquer criatura que pisar nele.

Contra-ataque mental: como *limpar a mente*, mas causa dano em quem tentar usar um efeito mental.

Desejo: cria efeitos variados e poderosos.

Disjunção: dissipa efeitos mágicos e transforma itens mágicos em mundanos.

Dominar monstro: como *dominar pessoa*, mas afeta qualquer tipo de criatura.

Drenar energia: alvo sofre 2d4 níveis negativos.

Encarnação fantasmagórica: como *assassino fantasmagórico*, mas afeta até 10 criaturas.

Esfera prismática: como *muralha prismática*, mas cria um globo imóvel que protege quem está dentro.

Forma etérea: como *passeio etéreo*, mas afeta até cinco criaturas voluntárias.

Grito da banshee: grito terrível mata todas as criaturas que lhe ouvirem.

Imobilizar monstro em massa: como *imobilizar monstro*, mas afeta até cinco alvos.

Invocar monstro IX: Invoca um monstro Descomunal sob seu comando.

Lágrimas de Wynna: alvo perde capacidade de lançar magias.

Libertação: liberta o alvo de todos os efeitos que restringem o movimento.

Mão esmagadora de Talude: como *mão interposta*, mas também esmaga o oponente.

Palavra de poder, matar: mata uma criatura.

Parar o tempo: você fica livre para agir 1d4+1 rodadas.

Portal: abre um portal para convocar uma criatura ou viajar entre planos.

Prender a alma: captura a alma de uma criatura morta recentemente, impedindo *ressurreição* e similares.

Projeção astral: libera sua alma de seu corpo físico e a projeta no Plano Astral.

Refúgio: objeto preparado transporta criatura lhe segurando para um lugar determinado.

Sexto sentido: você não fica surpreendido e desprevenido, e recebe +8 na CA e testes de Reflexos.

Sombras: como *conjuração de sombras*, mas você pode copiar qualquer magia arcana de 8º nível ou menor.

Magias divinas

Magias de nível 0

Brilho: alvo fica ofuscado (–1 nos ataques).

Consertar: repara pequenas falhas em objetos mundanos.

Detectar magia: detecta a presença, quantidade e intensidade de auras mágicas na área.

Detectar venenos: determina se uma criatura ou objeto é venenoso ou está envenenado.

Intuir direção: você recebe +4 em testes de Sobrevivência para não se perder.

Ler magias: decifre inscrições mágicas.

Luz: objeto brilha como tocha.

Orientação: alvo recebe +1 numa jogada ou teste.

Purificar alimentos: purifica comida e bebida.

Resistência: fornece +1 nos testes de resistência.

Romper morto-vivo: causa 1d6 pontos de dano em um morto-vivo.

Virtude: alvo ganha 1 PV temporário.

Magias de 1º nível

Abençoar água: cria água benta.

Acalmar animal: acalma um animal.

Amaldiçoar água: cria água profana.

Arma mágica: arma recebe +1 nos ataques e danos.

Auxílio divino: você recebe +1 nos ataques e danos.

Bênção: aliados recebem +1 nos ataques e resistência contra medo.

Bom fruto: cria quatro frutos que alimentam e curam 1d4 pontos de vida.

Cajado abençoado: arma recebe +1 nos ataques e danos e causa dano como se fosse maior.

Causar medo: criatura de até 4º nível fica apavorada.

Comandar: força o alvo a obedecer uma ordem.

Compreender idiomas: você entende qualquer coisa escrita ou falada.

Constrição: a vegetação da área prende criaturas.

Criar água: enche um recipiente com água pura e potável.

Criar chama: cria chama com intensidade de uma tocha na mão do conjurador.

Curar ferimentos leves: recupera 1d8+1 pontos de vida.

Desespero: alvo fica abalado.

Detectar animais: detecta a presença, quantidade e condição de animais na área.

Detectar armadilhas: detecta a presença de armadilhas na área.

Detectar o mal/bem/caos/ordem: detecta a presença, quantidade e intensidade de auras de uma tendência na área.

Detectar mortos-vivos: detecta a presença, quantidade e poder de mortos-vivos na área.

Enfeitiçar animal: como *enfeitiçar pessoa*, mas afeta um animal.

Escudo entrópico: você recebe camuflagem contra ataques à distância (20% de chance de falha).

Escudo da fé: alvo recebe +2 na CA.

Fogo das fadas: luz envolve todos os alvos na área.

Infligir ferimentos leves: causa 1d8+1 pontos de dano.

Invisibilidade contra animais: alvo não é percebido por animais.

Invisibilidade contra mortos-vivos: alvo não é percebido por mortos-vivos.

Invocar monstro I: Invoca um monstro Pequeno sob seu comando.

Névoa obscurecente: névoa obscurece toda a visão.

Passos longos: seu deslocamento aumenta em 3m.

Passos sem pegadas: alvo não deixa pegadas.

Pedra encantada: três pedras viram armas de arremesso.

Perdição: inimigos sofrem –1 nos ataques e resistência contra medo.

Presa mágica: alvo recebe +1 nos ataques e danos com armas naturais.

Proteção contra o mal/bem/caos/ordem: fornece +2 na CA e nos testes de resistência contra criaturas da tendência escolhida.

Remover medo: cura o alvo de qualquer efeito de medo.

Santuário: Inimigos devem fazer teste de Vontade para lhe atacar.

Suportar elementos: protege o alvo de temperaturas extremas.

Visão da morte: você percebe condição relativa das criaturas que enxergar.

Magias de 2º nível

Acalmar emoções: acalma criaturas na área.

Agilidade do gato: alvo recebe +4 de Destreza.

Ajuda: alvo recebe +1 nos ataques e resistências contra medo, e 1d8+1 PV temporários.

Amolecer terra e pedra: transforma terra em lama ou pó, e pedra em argila.

Ao alcance da mão: projeta mãos a até 3m.

Arma espiritual: cria arma de energia que ataca seus inimigos.

Armadilha de fogo: item protegido explode quando for aberto.

Augúrio: diz se uma ação trará resultados bons ou ruins.

Condição: determina condição (PV, magias afetando) de criaturas tocadas.

Consagrar: abençoa a área, aumentando o efeito de canalizar energia positiva e penalizando mortos-vivos.

Curar ferimentos moderados: recupera 2d8+3 pontos de vida.

Descanso tranqüilo: impede um cadáver de se decompor.

Despedaçar: som alto e agudo causa 4d6 pontos de dano em construto ou destrói um objeto mundano.

Dissimular tendência: esconde a tendência do alvo de efeitos de adivinhação.

Drenar força vital: remove o restante da força vital de uma criatura moribunda, e usa-a para aumentar o poder do conjurador.

Encontrar armadilhas: você recebe a habilidade encontrar armadilhas de um ladino, e +10 em Percepção para procurá-las.

Escuridão: objeto irradia escuridão em uma área com 6m de raio.

Esfriar metal: Item de metal esfria e causa dano em qualquer criatura lhe tocando.

Esplendor da águia: alvo recebe +4 de Carisma.

Esquentar metal: Item de metal esquenta e causa dano em qualquer criatura lhe tocando.

Explosão sonora: dispersão com 3m de raio causa 1d8 pontos de dano e surdez.

Falar com animais: você pode se comunicar com animais.

Força do touro: alvo recebe +4 de Força.

Imobilizar animal: como *imobilizar pessoa*, mas afeta um animal em vez de um humanóide.

Imobilizar pessoa: paralisa um humanóide por um minuto.

Infligir ferimentos moderados: causa 2d8+3 pontos de dano.

Invocar monstro II: Invoca um monstro Pequeno sob seu comando.

Lâmina flamejante: cria uma lâmina de chamas que causa 1d8+2 pontos de dano.

Mensageiro animal: obriga um animal a ir até um local determinado.

Moldar madeira: muda a forma de um pedaço de madeira.

Patas de aranha: alvo pode escalar paredes e tetos.

Pele de árvore: fornece +3 na classe de armadura.

Profanar: amaldiçoa a área, aumentando o efeito de canalizar energia negativa e fornecendo bônus para mortos-vivos.

Proteger outro: você recebe metade do dano destinado a outra criatura.

Reduzir animal: como *reduzir pessoa*, mas afeta um animal voluntário.

Remover paralisia: cura o alvo de qualquer efeito de paralisia ou lentidão.

Resistência a energia: fornece resistência 10 contra um tipo de energia à sua escolha.

Restauração menor: cura 1d4 pontos de dano de habilidade.

Retardar envenenamento: alvo não sofre efeito de veneno pela duração da magia.

Sabedoria da coruja: alvo recebe +4 de Sabedoria.

Silêncio: nenhum som é produzido na área afetada.

Tendência em arma: arma recebe tendência.

Toque da loucura: alvo fica atordoado.

Torcer madeira: entorta madeira comum.

Tornar inteiro: repara um objeto estragado ou quebrado.

Transe animal: fascina animais totalizando 2d6 níveis.

Vigor do urso: alvo recebe +4 de Constituição.

Zona da verdade: impede criaturas na área de mentirem deliberadamente.

Magias de 3º nível

Ampliar plantas: vegetação da área aumenta e se fecha.

Armadilha de corda: transforma corda comum em armadilha mágica.

Cajado em cobra: transforma um objeto alongado de madeira em uma cobra.

Caminhar na água: alvo pode caminhar na água como se fosse terra sólida.

Cegueira/surdez: alvo fica cego ou surdo, à sua escolha.

Chama contínua: objeto ilumina tanto quanto uma tocha, permanentemente.

Círculo mágico contra o mal/bem/caos/ordem: como *proteção contra o mal/bem/caos/ordem*, mas afeta emanação com 3m de raio.

Convocar relâmpagos: invoca um relâmpago por rodada, cada um causando 3d6 pontos de dano.

Crescer espinhos: vegetação da área fica causa dano em criaturas na área.

Criar alimentos: cria comida e bebida para alimentar uma criatura Média por um dia.

Criar mortos-vivos menor: transforma um cadáver em um esqueleto ou zumbi sob seu comando.

Curar ferimentos graves: recupera 3d8+5 pontos de vida.

Dissipar magia: dissipa outras magias.

Dominar animal: sinta o que um animal está sentido e dê ordens a ele.

Enfraquecer plantas: vegetação da área diminui.

Envenenamento: inocula veneno que causa 1d10 pontos de dano de Constituição.

Escuridão profunda: como *escuridão*, mas área é de 18m de raio.

Extinguir fogo: apaga fogo comum na área e dissipa magias de fogo.

Falar com os mortos: faça perguntas para uma criatura morta.

Falar com plantas: você pode se comunicar com plantas.

Infligir ferimentos graves: causa 3d8+5 pontos de dano.

Invocar monstro III: Invoca um monstro Médio sob seu comando.

Lágrimas de Hyninn: criaturas na área sofrem –5 em testes de Acrobacia, Enganação, Furtividade e Ladinagem.

Localizar objeto: determina em que direção está um objeto à sua escolha.

Luz cegante: raio de sol causa 3d8 pontos de dano, ou 6d6 contra mortos-vivos.

Luz do dia: objeto emite luz brilhante como do dia.

Mão opífera: mão fantasmagórica encontra uma criatura e a guia até você.

Mesclar-se às rochas: você se funde a um bloco de pedra.

Moldar rocha: muda a forma de um pedaço de pedra.

Muralha de vento: cria uma cortina de vento.

Nevasca: chuva de gelo bloqueia visão e deixa o piso escorregadio.

Obscurecer objeto: esconde um item de efeitos de adivinhação.

Oração: fornece +1 nas jogadas e testes de seus aliados, e impõe –1 nas jogadas e testes de seus inimigos.

Praga: alvo contrai uma doença à sua escolha.

Presa mágica maior: como *presa mágica*, mas o bônus é de +2.

Proteção contra energia: absorve 75 pontos de dano de um tipo de energia à sua escolha.

Purgar invisibilidade: qualquer coisa invisível a até 9m se torna visível.

Remover cegueira/surdez: cura o alvo de cegueira ou surdez.

Remover doença: cura o alvo de todas as doenças.

Remover maldição: cura o alvo de qualquer maldição.

Respirar na água: até cinco criaturas podem falar e respirar na água.

Rogar maldição: amaldiçoa um alvo, com efeitos variados.

Roupa encantada: armadura ou escudo recebe +2 na CA.

Símbolo de proteção: protege um objeto que possa ser aberto.

Soco de Arsenal: causa dano igual a 4d6 + seu modificador de Força e empurra o alvo 3m.

Magias de 4º nível

Adivinhação: responde uma pergunta.

Aliado extraplanar menor: invoca um espírito de até 6º nível.

Âncora dimensional: impede movimento planar.

Andar no ar: alvo pode caminhar no ar como se fosse terra sólida.

Arma mágica maior: arma recebe +2 nos ataques e danos.

Cólera da ordem: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Caóticas e deixa-as pasmas por uma rodada.

Controlar água: reduz ou aumenta o nível de água.

Cúpula de proteção contra vegetais: cria uma barreira invisível que impede plantas monstruosas de se aproximar de você.

Curar ferimentos críticos: recupera 4d8+7 pontos de vida.

Destruição sagrada: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Malignas e deixa-as cegas por uma rodada.

Discernir mentiras: determina se os alvos estão mentindo deliberadamente.

Enviar mensagem: envia uma mensagem curta a uma criatura que esteja no mesmo plano.

Expulsão: alvo é expulso para seu plano nativo.

Idiomas: alvo entende e fala qualquer idioma existente.

Imunidade a magia: alvo fica imune a duas magias de até 4º nível à sua escolha.

Infligir ferimentos críticos: causa 4d8+7 pontos de dano.

Inseto gigante: transforma um inseto comum em uma versão gigante, sob seu comando.

Invocar monstro IV: Invoca um monstro Médio sob seu comando.

Malogro: murcha e mata uma planta (se for uma criatura, sofre 8d6 pontos de dano).

Martelo do caos: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Leais e deixa-as confusas por uma rodada.

Movimentação livre: alvo fica imune a efeitos que restrinjam movimento.

Nuvem profana: causa 8d6 pontos de dano em criaturas Bondosas e deixa-as enjoadas por 1d4 rodadas.

Pedras afiadas: solo rochoso virá terreno difícil que causa dano.

Poder divino: você recebe +4 nos ataques e dano e 10 PV temporários.

Proteção contra a morte: alvo fica imune a efeitos de necromancia.

Reencarnação: traz uma criatura de volta à vida, mas em outro corpo.

Remover veneno: cura o alvo de todos os venenos.

Repelir insetos: insetos não podem se aproximar a até 3m de você.

Restauração: como *restauração menor*, mas cura todos os pontos de dano temporário de habilidade.

Tempestade glacial: pedras de granizo causam 3d6 de esmagamento e 2d6 de frio.

Toque enferrujante: enferruja um objeto metálico mundano.

Transferência de poder divino: alvo pode lançar uma magia sua de até 2º nível.

Magias de 5º nível

Ampliar animal: um animal aumenta uma categoria de tamanho.

Arma do rompimento: arma se torna destruidora contra mortos-vivos.

Caminhar em árvores: entre em uma árvore e saia em outra.

Coluna de chamas: cilindro com 3m de raio e 12m de altura causa 10d6 pontos de dano.

Comandar maior: como *comandar*, mas afeta até 5 alvos.

Comunhão: responde até 10 perguntas.

Comunhão com a natureza: fornece informações sobre a região.

Conspurcar: transforma área em local profano, gerando vários efeitos.

Controlar os ventos: muda a direção e intensidade dos ventos na área.

Convocar tempestade de relâmpagos: como *convocar relâmpagos*, mas cada relâmpago causa 5d6 pontos de dano.

Curar ferimentos leves em massa: recupera 1d8+9 pontos de vida de até cinco criaturas.

Despertar: desperta inteligência humana em um animal ou árvore.

Dissipar o mal/bem/caos/ordem: alvo recebe +4 na CA contra criaturas de uma tendência, entre outros efeitos.

Força dos justos: você aumenta uma categoria de tamanho, recebe +4 na Força e redução de dano 5/mágica.

Infligir ferimentos leves em massa: causa 1d8+9 pontos de dano em até cinco criaturas.

Invocar monstro V: Invoca um monstro Grande sob seu comando.

Lama em pedra: transforma lama, barro ou areia movediça em pedra.

Marca da justiça: inscreve uma marca na pele do alvo, que lhe penaliza se ele realizar determinada ação.

Matar: alvo tocado é reduzido a –10 pontos de vida.

Muralha de espinhos: cria uma barreira de arbustos afiados que causa 2d8 pontos de dano.

Muralha de fogo: cria uma cortina de chamas que causa 4d6 pontos de dano.

Muralha de pedra: cria uma muralha de pedra unida às superfícies próximas.

Pedra em lama: transforma pedra e rocha em lama.

Pele rochosa: fornece redução de dano 10/adamante.

Penitência: redime o alvo de seus erros.

Praga de insetos: enxame de insetos causa 4d6 pontos de dano por turno.

Remover encantamento: remove todos os encantamentos afetando o alvo.

Resistência a magia: fornece +4 nos testes de resistência contra magia.

Reviver os mortos: revive uma criatura.

Santificar: transforma área em local sagrado, gerando vários efeitos.

Símbolo da dor: runa mágica causa dores terríveis quando ativada.

Símbolo do sono: como *símbolo da dor*, mas as criaturas adormecem.

Viagem planar: transporta até cinco criaturas para outro plano de existência.

Vidência: você pode ver e ouvir uma criatura à distância.

Visão da verdade: revela a forma real das coisas.

Magias de 6º nível

Agilidade do gato em massa: como *agilidade do gato*, mas afeta até cinco alvos.

Aliado extraplanar: invoca um espírito de até 12º nível.

Animar objetos: concede vida a objetos inanimados.

Banimento: expulsa até cinco espíritos ou criaturas invocadas.

Banquete de heróis: cria banquete para 10 criaturas que cura e fornece diversos benefícios.

Barreira de lâminas: barreira com 30m de lado e 6m de altura causa 10d6 pontos de dano.

Bordão da magia: armazena uma magia em um bordão de madeira para ser lançada mais tarde.

Caminhar no vento: até 5 criaturas são carregadas por um vento mágico.

Carvalho vivo: árvore vira ente e protege local.

Conto das rochas: converse com rochas naturais ou trabalhadas.

Criar mortos-vivos: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar um carniçal, lívido ou múmia.

Cúpula de proteção contra a vida: como *cúpula de proteção contra vegetais*, mas impede animais, humanóides e monstros.

Cura completa: recupera 100 pontos de vida do alvo, além de dano de habilidade e diversas condições.

Curar ferimentos moderados em massa: recupera 2d8+11 pontos de vida de até cinco criaturas.

Destruir mortos-vivos: destrói mortos-vivos criaturas totalizando 10d4 níveis.

Dissipar magia maior: como *dissipar magia*, mas com maior limite no teste de dissipar.

Doença plena: alvo sofre 100 pontos de dano.

Encontrar o caminho: alvo descobre o caminho mais direto para entrar ou sair de um lugar.

Esplendor da águia em massa: como *esplendor da águia*, mas afeta até cinco alvos.

Força do touro em massa: como *força do touro*, mas afeta até cinco alvos.

Infligir ferimentos moderados em massa: causa 2d8+11 pontos de dano em até cinco criaturas.

Invocar monstro VI: Invoca um monstro Grande sob seu comando.

Madeira-ferro: item de madeira adquire resistência e peso do metal

Missão: como *missão menor*, mas pode afetar uma criatura de qualquer nível.

Mover terra: desloca terra para ajustar fossos, trincheiras, etc.

Palavra de recordação: teletransporta você e até cinco criaturas para um santuário.

Proibição: impede viagens planares na área.

Repelir madeira: linha de 18m move todos objetos de madeira até o limite do alcance.

Sabedoria da coruja em massa: como *sabedoria da coruja*, mas afeta até cinco criaturas.

Sementes de fogo: seis bolotas causam total de 12d6 pontos de dano.

Símbolo do medo: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam apavoradas.

Símbolo da persuasão: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam enfeitiçadas.

Símbolo de proteção maior: como *símbolo de proteção*, mas com efeitos mais poderosos.

Teletransporte por árvores: você e até cinco criaturas entram em uma planta e saem em outra.

Vigor do urso em massa: como *vigor do urso*, mas afeta até cinco criaturas.

Magias de 7º nível

Animar plantas: concede movimento a plantas.

Blasfêmia: criaturas não Malignas na área sofrem efeitos variados.

Cajado vivo: transforma um cajado em um ente.

Controlar o clima: muda o clima da área.

Curar ferimentos graves em massa: recupera 3d8+13 pontos de vida de até cinco criaturas.

Destruição: alvo tocado é consumido em chamas.

Destruição rastejante: invoca uma massa negra de insetos que causa 6d6 pontos de dano por rodada.

Ditado: criaturas não Leais na área sofrem efeitos variados.

Infligir ferimentos graves em massa: causa 3d8+13 pontos de dano em até cinco criaturas.

Invocar monstro VII: Invoca um monstro Enorme sob seu comando.

Metal em madeira: todos os objetos de metal na área se transformam em madeira.

Palavra do caos: criaturas não Caóticas na área sofrem efeitos variados.

Palavra sagrada: criaturas não Bondosas na área sofrem efeitos variados.

Passeio etéreo: você é transportado para o Plano Etéreo.

Raio de sol: raios causam 4d6 pontos de dano e cegueira.

Refugiar itens: alvo fica invisível e indetectável por magias de adivinhação.

Refúgio: objeto preparado transporta criatura lhe segurando para um lugar determinado.

Regeneração: cura 4d8+13 pontos de dano e recupera partes arrancadas, ossos quebrados, etc.

Repulsão: campo de força impede criaturas de se aproximarem de você.

Ressurreição: como *reviver os mortos*, mas só precisa de uma parte do corpo da criatura.

Restauração maior: como *restauração*, mas pode recuperar um nível perdido há até um ano.

Símbolo do atordoamento: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área ficam atordoadas.

Símbolo da fraqueza: como *símbolo da dor*, mas as criaturas na área sofrem 3d6 de dano de Força.

Vidência maior: como *vidência*, mas dura mais e permite lançar magias.

Magias de 8º nível

Aliado extraplanar maior: invoca um espírito de até 18º nível.

Aura profana: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.

Aura sagrada: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.

Campo antimagia: barreira com 3m de raio anula todos efeitos mágicos.

Ciclone: ciclone com 3m de raio e 9m de altura avança erguendo tudo em seu caminho.

Criar mortos-vivos maior: como *criar mortos-vivos menor*, mas pode criar uma sombra, aparição ou espectro.

Curar ferimentos críticos em massa: recupera 4d8+15 pontos de vida de até cinco criaturas.

Discernir localização: descubra a localização de uma criatura ou objeto.

Escudo da ordem: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.

Explosão solar: explosão com 24m de raio causa 6d6 pontos de dano e cegueira; mortos-vivos e criaturas vulneráveis a luz solar sofrem 16d6.

Forma animal: como *metamorfose*, mas transforma até cinco criaturas voluntárias em animais.

Imunidade a magia maior: como *imunidade a magia*, mas as magias podem ser de até 8º nível.

Infligir ferimentos críticos em massa: causa 4d8+15 pontos de dano em até cinco criaturas.

Invocar monstro VIII: Invoca um monstro Enorme sob seu comando.

Manto do caos: alvos recebem +4 na CA e testes de resistência, entre outros efeitos.

Repelir metal ou pedra: como *repelir madeira*, mas afeta objetos de metal ou pedra.

Resistência a magia maior: fornece +8 nos testes de resistência contra magia.

Símbolo da insanidade: como *símbolo da dor*, mas as criaturas ficam insanas.

Símbolo da morte: como *símbolo da dor*, mas as criaturas morrem.

Tempestade de fogo: jatos de chama causam 16d6 pontos de dano.

Terremoto: tremor rasga o solo, com efeitos que variam de acordo com o terreno.

Tranca dimensional: impede viagens planares na área.

Magias de 9º nível

Alterar forma: você assume a forma de qualquer criatura.

Antipatia: alvo ou área repele um tipo de criatura à sua escolha.

Buraco negro: buraco negro dura três rodadas e suga tudo em seu redor.

Contra-ataque mental: como *limpar a mente*, mas causa dano em quem tentar usar um efeito mental.

Cura completa em massa: como *cura completa*, mas recupera 200 pontos de vida e afeta até cinco criaturas.

Drenar energia: alvo sofre 2d4 níveis negativos.

Forma etérea: como *passeio etéreo*, mas afeta até cinco criaturas voluntárias.

Grupo de elementais: invoca diversos elementais.

Homens vegetais: cria 1d4+2 homens vegetais sob seu comando.

Implosão: explosões destroem corpo de criaturas por dentro.

Invocar monstro IX: Invoca um monstro Descomunal sob seu comando.

Lágrimas de Wynna: alvo perde capacidade de lançar magias.

Milagre: sua divindade intercede em seu favor.

Prender a alma: captura a alma de uma criatura morta recentemente, impedindo *ressurreição* e similares.

Projeção astral: libera sua alma de seu corpo físico e a projeta no Plano Astral.

Ressurreição verdadeira: como *reviver os mortos*, mas não precisa de nenhuma parte do corpo da criatura.

Simpatia: alvo atrai um tipo de criatura à sua escolha.

Tempestade da vingança: nuvem de tempestade causa vários efeitos.